

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK

“TEH PUNYA CERITA”



Oleh:

Bintang Suhadiyono

1112110024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK

“TEH PUNYA CERITA”



Oleh:

Bintang Suhadiyono

1112110024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2017**

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK “TEH PUNYA CERITA”, diajukan oleh Bintang Suhadiyono, NIM 1112110024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas dan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Anggota

1.Sn.
001

A. ABSTRAK

ABSTRAK

Perancangan Komik “Teh Punya Cerita”

Oleh: Bintang Suhadiyono

NIM: 1112110024

Teh merupakan salah satu minuman yang sudah sangat umum dikonsumsi masyarakat dari berbagai kalangan di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Beragam pula produk bercitarasa teh dalam berbagai bentuk dari minuman, kue, es krim hingga wewangian. Meskipun sangat populer, masih sedikit yang tahu bahwa teh merupakan salah satu bagian dari sejarah budaya peradaban manusia seiring zaman selama ratusan tahun. Sedikit pula referensi di Indonesia yang membahas secara detail tentang itu sehingga masyarakat masih buta dengan pengetahuan tersebut, mengingat masyarakat lokal juga dekat dengan budaya minum teh. Masalah tersebut memicu pencarian solusi dalam merancang komik yang informatif dan atraktif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pembaca tentang teh secara umum.

Berbekal referensi literatur yang layak sebagai sumbernya, komik ini membahas beragam materi yang umum mengenai teh seperti karakteristik tumbuhannya, asal mula ditemukannya, pengembangannya, ragam produknya, penyebarannya, dan budaya peminumnya. Karya ini dirancang menggunakan campuran antara gaya kartun yang menghibur dalam penggambaran karakter, lalu gaya realis yang representatif dalam penggambaran lokasi dan objek pendampingnya. Humor juga menjadi inti dalam penceritaan komik ini sebagai solusi menyampaikan kisah sejarah dan budaya yang cenderung membosankan.

Dengan komik yang dirancang untuk merepresentasikan materi-materi tersebut dengan lebih atraktif di mata pembaca, karya ini menjadi alternatif pembelajaran yang baik mengenai sejarah dan budaya teh.

Kata kunci: Komik, Sejarah, Budaya, Teh

ABSTRACT

The Design of “Tea Got Stories” Comic

By: Bintang Suhadiyono

NIM: 1112110024

Tea is commonly known as one of the most consumed drink by all kinds of people in the world, including Indonesia. It also has various tea flavored products from drinks to ice creams and colognes. With such popularity, there are many who do not know that tea is taking part in cultural histories of human civilizations for hundreds of years. Also there are too few references in Indonesia about it so a lot of people do not have such knowledges, even though the locals still intact with their tea drinking cultures. Such problems trigger searches for solutions in designing an informative and attractive comic to increases readers' knowledges about tea generally.

With literacy references as valid sources, this comic project tells various subjects about tea such as the plant's characteristics, historical origins, developments, product varieties, expansions across the world, and cultures of the drinkers. This work is made with mixtures between cartoon style with entertaining feature in characters visualization, and realist style with representative feature in settings and objects visualization. Humor is considered as the core of the comic's storytelling for it is also a solution in delivering history and culture stories that is liable as dull subjects.

With comic that designed to attractively representing those subjects in the eyes of the readers, this work could become a good alternative in studying histories and cultures about tea.

Keywords: Comic, History, Culture, Tea

B. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Teh merupakan salah satu minuman yang sudah sangat umum dikonsumsi masyarakat di seluruh dunia selain kopi dan susu. Teh mengalahkan kopi sebagai minuman paling populer di dunia (Gardjito, 2011: 11). Karakter rasanya yang ringan dan menyegarkan menjadi kekuatan teh sebagai teman bersantai dan relaksasi. Kini konsumsi teh semakin dikembangkan lagi ragamnya ke bentuk lain seperti kue, es krim, kosmetik dan rokok. Ini membuktikan masyarakat sudah membudayakan teh kedalam kehidupan sehari-hari, banyak yang menyadarinya namun tidak banyak juga yang paham dari mana asal usul minuman ini. Di Indonesia, referensi mengenai sejarah dan budaya teh masih sangat sedikit dan sulit diakses di masyarakat umum.

Sejak dulu, teh tidak hanya dikenal sebagai penghilang dahaga, melainkan juga bagian dari budaya suatu masyarakat. Bagaimana teh disajikan dan dinikmati, apa yang dilakukan orang saat menikmati teh, bagi masyarakat di Jepang dikenal upacara *cha no yu*, sebuah ritual yang menggabungkan minum teh dan falsafah Zen. Sementara di Inggris biasa dilakukan afternoon tea setiap pukul 4 sore, yang menjadi warisan masyarakat zaman Victoria (Somantri, 2011: 34). Masyarakat Jawa juga memiliki kebiasaan minum teh atau ngeteh dengan didihan teh yang kental dan panas lalu diberi gula batu di dalam wadah poci, biasa dikenal dengan sebutan *nasgithel* (*panas*, *legi* (manis), *kenthel* (kental)) dan menjadi teman mengobrol santai.

Suatu aktivitas yang dilakukan masyarakat berulang-ulang lama kelamaan menjadi satu kebudayaan turun temurun dan biasanya sejarah mulai dilupakan, jadi tidak banyak yang tahu apa atau bagaimana yang terjadi sehingga teh menjadi konsumsi umum di hampir seluruh komoditas. Dari aktivitas yang sederhana seperti minum teh dapat muncul berbagai macam tradisi yang menjadi karakter unik dari suatu

bangsa. Maka dari itu, penulis berupaya membuat rujukan informasi tentang teh dan keterlibatan teh di dunia dalam bentuk komik.

Kini komik adalah salah satu media informasi yang sangat diminati hampir seluruh kalangan. Kekuatan gambar yang menarik mata pembaca lalu digabung dengan unsur literatur sebagai rujukan informasi akan menjadi media informasi yang efektif dan menghibur. Sekarang sudah beredar komik-komik dari berbagai genre seperti anak-anak, remaja, hingga dewasa. Tidak sedikit komik dijadikan bahan pembelajaran, contohnya sejarah yang bagi orang-orang tertentu mungkin dianggap membosankan, namun di tangan Larry Gonick dalam *The Cartoon History of the Universe* yang membahas sejarah peradaban manusia dari masa ke masa dengan gaya kartun yang lucu dan menghibur, bahkan anak-anak pun menjadi tertarik dengan sejarah.

Ada pula alasan pemilihan subjek dan media perancangan ini adalah minat utama penulis secara personal kepada teh dan komik. Komik sudah menjadi fokus penulis dalam berkarya sejak SMA, itu juga dipengaruhi ketertarikan penulis yang mendalam kepada komik lokal maupun luar negeri. Momen ini kemudian menginspirasi penulis untuk membuat karya komik yang tidak hanya menarik tapi juga informatif seputar dunia teh, melihat masih sedikit karya literatur yang mengangkat tema tersebut.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang informatif dan atraktif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan kepada pembaca tentang teh secara umum?

3. Tujuan Perancangan

1. Merancang komik yang informatif dan atraktif sehingga dapat meningkatkan pengetahuan kepada pembaca tentang teh secara umum.
2. Memberi informasi tentang teh kepada pembaca berusia 15-35 tahun.

3. Memperkenalkan alternatif media informasi tentang teh yang atraktif yaitu dalam bentuk komik.

4. Teori dan Metode Perancangan

a. Teori

1. Teh

Tanaman teh berasal dari keluarga *Camellia* yang dapat tumbuh subur di daerah beriklim tropis hingga subtropis dan di dataran rendah maupun tinggi. Kondisi yang dibutuhkan untuk tumbuh optimal antara lain curah hujan 2.000 mm/tahun, suhu udara harian 13-25°C, dan kelembapan kurang dari 70% (Gardjito, 2011: 11). Ada dua jenis varietas utama tanaman teh antara lain *Camellia sinensis* yang berdaun kecil dan hidup di daerah pegunungan yang tinggi dan sejuk seperti Tiongkok Tengah dan Jepang, lalu ada *Camellia assamica* yang berdaun lebar dan hidup di daerah beriklim tropis dan lembap seperti India, Indonesia serta Provinsi Szechuan dan Yunnan di Tiongkok (Somantri, 2011: 3).

Tanaman teh diyakini berasal dari Tiongkok, namun tidak ada bukti tertulis mengenai asal-usul pengolahan daun teh menjadi minuman. Cerita yang sampai sekarang berkembang dan dipercaya adalah tentang kaisar Tiongkok bernama Shen Nung yang hidup sekitar tahun 2737 SM. Kaisar ini dikenal sebagai Bapak Tanaman Obat-obatan Tradisional di Tiongkok pada masa itu. Ketika sedang merebus air di kuai di bawah pohon, angin berhembus kuat sehingga menggugurkan beberapa helai daun dan masuk ke dalam kuai, yang kemudian ikut terseduh. Ketika meminumnya, Kaisar Shen Nung merasa airnya terasa lebih sedap dan tubuhnya menjadi lebih segar (Gardjito, 2011: 19-20).

Kepopuleran teh cepat menyebar dari kalangan bangsawan hingga pedagang dan rakyat, berbagai varietas tanaman teh mulai dibudidayakan dan variasi olahan minumannya pun

bermunculan. Berkat kandungan antioksidannya yang menyehatkan menjadikan teh sebagai obat tradisional bagi masyarakat, termasuk para pendeta Buddha karena kandungan stimulan di dalamnya juga membantu para pendeta untuk tetap terjaga selama bermeditasi. Teh kemudian dibawa oleh ke Jepang oleh para pendeta Buddha dan ke Timur Tengah oleh para pedagang melalui Jalur Sutra dan menyebar ke seluruh dunia (Gardjito, 2011: 20).

2. Komik

Dalam buku *Memahami Komik* (2001) oleh Scott McCloud, maestro komik Will Eisner pada tahun 1986 menjelaskan bahwa komik adalah ‘seni berturutan’. Scott McCloud sendiri mendefinisikan komik sebagai “gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca”. Meskipun pada akhirnya definisi komik hingga sekarang belum mencapai titik tengahnya dari para pemerhati dan pengamat komik nasional (McCloud, 2008: 7-9).

Sebagai tinjauan pustaka, komik dengan gaya kartun sederhana seperti karya Aji Prasetyo dan Larry Gonick tidak mengutamakan garis yang rapi, namun jelas dan memiliki estetika tersendiri. Ada pula gaya komik seperti jurnal atau catatan perjalanan, contohnya komik karya Tita Larasati. Ketiga komikus tersebut juga memberi konten yang esensial di tulisan (narasi dan dialog) saat bercerita, dan ilustrasi menjadi penyeimbang agar halaman komik tidak terpenuhi tulisan dan secara keseluruhan terlihat atraktif di mata pembaca. Gaya seperti ini cenderung jarang ditemukandi komik lokal yang rata-rata terpengaruh gaya komik mainstream seperti *manga* atau komik Amerika.

b. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Seluruh data yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik ini bersifat teks literatur dari buku-buku karya penggiat teh antara lain “Kisah dan Khasiat Teh” karya Ratna Somantri dan “Teh” karya Murdijati Gardjito dan Dimas Rahadian. Referensi lainnya berupa buku, karya ilmiah dan tautan internet juga digunakan untuk mengisi bagian-bagian yang kurang lengkap.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Lima Pilihan dalam berkomunikasi dengan komik oleh Scott McCloud (2008: 10-37):

a) Pilihan Momen

Menentukan momen-momen penting dan membuang yang tidak penting. Dalam perancangan ini, momen yang diambil adalah sejarah perkembangan teh dari awal ditemukan di Tiongkok lalu menyebar ke Jepang, India, Eropa hingga sampai di Indonesia, serta momen budaya minum teh masyarakat dari setiap negara yang menjadi subjek.

b) Pilihan Bingkai

Menentukan hal penting yang harus dilihat pembaca dan menciptakan gambaran tempat, posisi dan pusat perhatian. Dalam perancangan ini, penulis menentukan jumlah halaman, ukuran panel dan sudut pandang ilustrasi yang bergantung pada konteks yang dibicarakan pada tiap aspek pembahasan.

c) Pilihan Citra

Menentukan penampilan karakter, obyek, lingkungan dan simbolis yang akan muncul dalam perancangan komik ini. Penulis akan menggunakan gaya ilustrasi yang sederhana pada objek-objek yang esensial seperti penggambaran daun teh, proses penyeduhan, dan tokoh-tokoh. Lalu disesuaikan dengan

kesederhanaan pada tata letak gambar, tanpa perlu kedetilan latar. Pemilihan ini ditentukan dengan alasan estetis yang dikombinasikan dengan karakter tema yaitu teh yang ringan dan sederhana.

d) Pilihan Kata

Menentukan kata dan kalimat yang tepat untuk menyampaikan gagasan, percakapan dan suara secara jelas, informatif dan menyatu dengan gambar yang dibuat. Pilihan ini fleksibel, dimana penulis bisa menyesuaikan apakah kata-kata yang menyesuaikan gambar atau sebaliknya. Informasi yang akan ditulis dalam karya bersifat berita, non-formal dan sederhana, agar sesuai dengan kaidah komik sebagai media informasi yang jelas bagi pembaca.

e) Pilihan Alur

Menentukan letak bagi elemen-elemen gambar dan kata yang tidak hanya estetis namun juga mampu menuntun pembaca menelusuri setiap panel dan halaman sehingga menciptakan pengalaman membaca yang transparan dan intuitif. Penulis menggunakan pilihan alur dan momen secara bersamaan dalam membuat *storyboard* dan alur berpikir dalam mengembangkan setiap momen yang ditentukan. Penulis mengurutkan apa saja yang akan dibahas dalam komik, contohnya dimulai dari pengantar penulis, lalu pengetahuan umum tentang teh (nama, bentuk, ragam), kemudian menuju sejarah penemuan dan perkembangan teh, dan berakhir pada budaya minum teh setiap negara serta variasi teh yang sudah diciptakan.

C. KONSEP

1. Konsep Perancangan

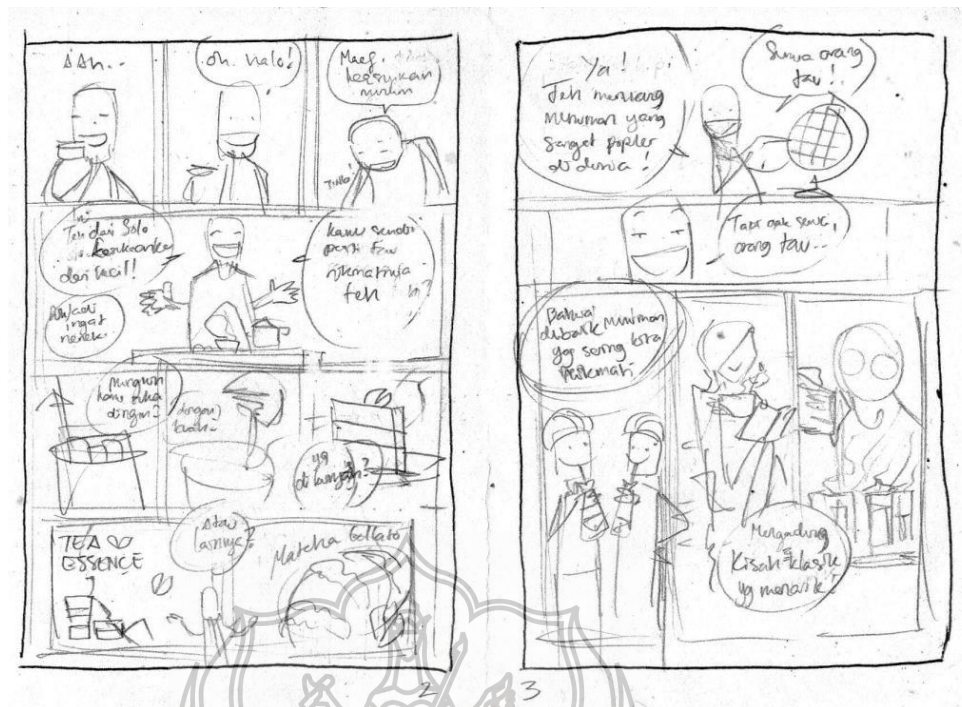
Melihat sedikitnya literatur dan komik yang membahas tentang teh di Indonesia menjadikan perancangan ini sebuah karya yang berpotensi meningkatkan minat pembaca terhadap teh, sejarah dan komik. Dalam proses perancangan, komik ini dikerjakan secara manual dengan pensil dan tinta, lalu dipindai dan dibersihkan secara digital menggunakan komputer. Karya ini dirancang menggunakan campuran antara gaya kartun yang menghibur dalam penggambaran karakter, lalu gaya realis yang representatif dalam penggambaran lokasi dan objek pendampingnya. Humor juga menjadi inti dalam penceritaan komik ini sebagai solusi menyampaikan kisah sejarah dan budaya yang cenderung membosankan.

Diharapkan perancangan komik ini tidak hanya menjadi media informasi saja, namun juga menjadi pendukung dalam meningkatkan minat pembaca terhadap dunia kuliner terutama teh, nilai-nilai filosofis dalam sejarah dan komik sebagai media pembelajaran yang menghibur. Sekaligus menjadi referensi bagi komikus atau seniman lain dalam menciptakan karya-karya bertema *non-mainstream*.

2. Sinopsis Komik

Di suatu kedai yang ramai pengunjung, Penulis dari komik ini hadir dan mengajak pembaca beserta karakter-karakter di sekitarnya untuk mengenal lebih dalam tentang teh dan menelaah kisah-kisah yang masih jarang diketahui oleh masyarakat kini, seperti tumbuhannya, ragam produknya, asal-usulnya, penyebarannya, lalu budaya peminumnya di berbagai belahan dunia dari dulu hingga sekarang. Dengan interaksi antar pengunjung kedai yang penuh ingin tahu, muncullah kejadian-kejadian yang unik dan inspiratif bagi Penulis untuk menelaah lebih dalam antara bercitarasa, sifat manusia dan tentu saja teh itu sendiri.

D. KARYA



(Gambar 1: Storyboard)

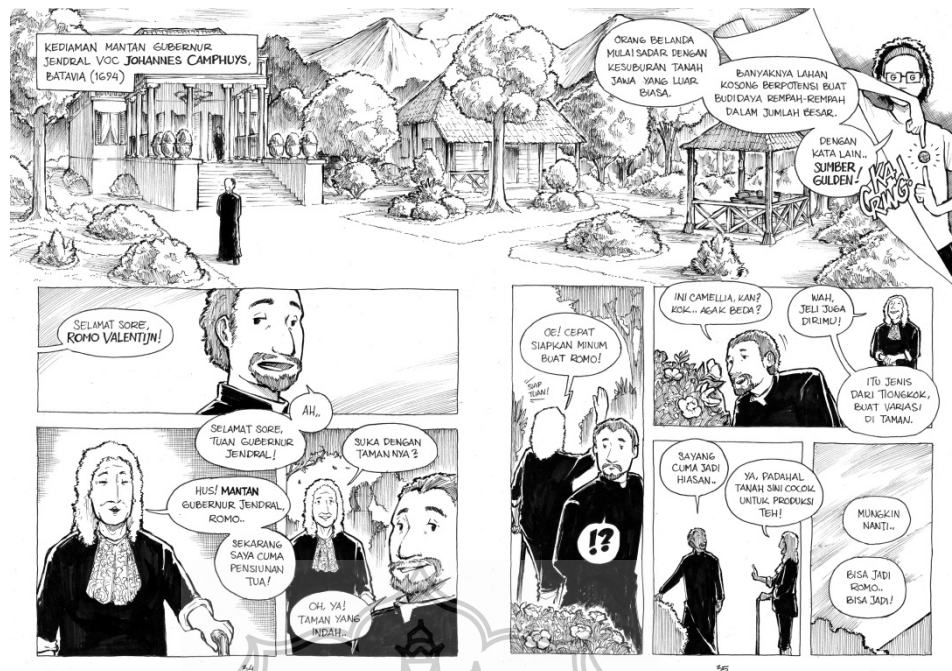
(Sumber: penulis)

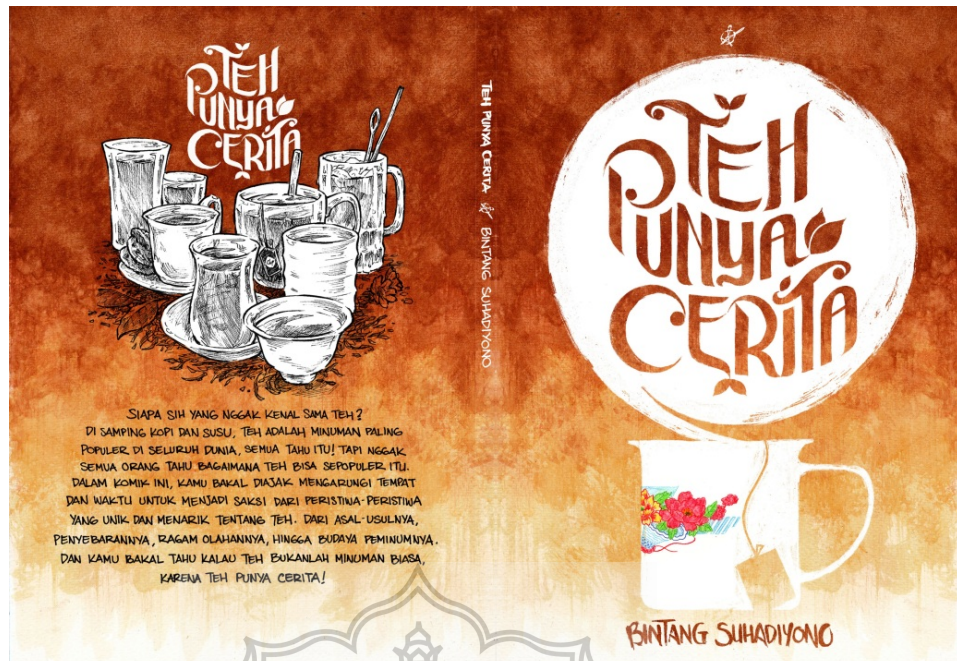


(Gambar 2: Tahap sketsa dengan pensil)

(Sumber: penulis)







(Gambar 7: Desain sampul)
(Sumber: penulis)



(Gambar 8: Media pendukung
(Kiri-kanan: Pembatas buku, stiker, dan kaos))
(Sumber: penulis)

E. KESIMPULAN

Komik merupakan alternatif terbaik sebagai media pengantar informasi. Dibandingkan buku ilustrasi yang berisi gambar statis, komik bisa menyajikan alur cerita secara sinergis antara gambar dan tulisan dengan lebih leluasa. Pilihan ini tepat bagi penulis karena banyak referensi situasi dan tokoh bersejarah yang harus disampaikan dengan menarik, melihat cerita bertemakan sejarah cenderung membosankan bagi beberapa jenis pembaca seperti kalangan anak remaja. Dengan adanya unsur humor, cerita cenderung menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Maka komik bergaya kartun adalah pilihan yang tepat untuk tema perancangan ini. Penulis cenderung menggunakan dialog-dialog yang non-formal, santai dan tidak terikat dengan bahasa mana pun dalam mengilustrasikan situasi-situasi tertentu agar menciptakan suasana yang bisa dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari dari *target* pembaca yang mayoritas anak remaja hingga dewasa.

Dengan tambahan ilustrasi figur dan karakter yang bersifat kartun, gaya komik seperti ini tepat sebagai media hiburan. Tidak hanya kartun saja, ada beberapa bagian yang diilustrasikan semirip mungkin dengan aslinya contohnya *setting*, suasana lalu properti yang digunakan para tokoh seperti pakaian, cangkir, teko, dan lainnya. Penggunaan gaya realis berfungsi juga sebagai representasi yang tepat dari objek aslinya sehingga berkesan sah dan asli dalam menyampaikan fakta, melihat ini adalah cerita bertemakan sejarah. Juga menimbulkan kedekatan kepada pembaca dengan orisinalitas objeknya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk ke depannya, penulis berharap karya ini menjadi sumber referensi dan inspirasi yang tepat guna bagi mahasiswa DKV maupun orang lain yang ingin membuat karya serupa bahkan lebih baik, terutama yang bertemakan teh. Dan semoga para pembaca yang sudah membaca karya ini juga menjadi lebih paham dengan teh, yang sudah hidup di dalam masyarakat kita, dan mau meneruskan pengetahuan serta kearifan lokal tersebut kepada generasi selanjutnya.

F. DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press
- Gardjito, Murdijati. 2011. *Teh*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Pettigrew, Jane dan Richardson, Bruce. 2015. *The New Tea Companion*. Kanada: Benjamin Press
- Somantri, Ratna. 2011. *Kisah dan Khasiat Teh*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

2. Tautan

- Caruso, Steve. 2012. <http://steve.rogueleaf.com>. Diakses pada tanggal 8 Oktober 2016
- Deringgo.2010. <https://teapackages.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 7 Februari 2016
- Gebely, Tony. 2015. <http://www.worldoftea.org>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2016
- Lui, Daniel. 2009. <https://www.thechineseteashop.com>. Diakses pada tanggal 12 Maret 2016